Nintendo®
World Championships
NES™ Edition
Nintendo
World Championships

Domine a arte balonista!

Não deixe que voem!

A vitória é determinada pela quantidade de inimigos que ainda não alçaram voo que você derrotar. Estas são as rotas ideais de cada fase.

Fase 1

Você pode derrotar os três inimigos antes de eles saírem do chão. Se não for possível, tente eliminar, no mínimo, dois.

Fase 2

Aqui, você deve derrotar três que não alçaram voo, outro logo após alçar voo e o último virá bem na sua direção.

Fase 3

Aqui, você pode derrotar três antes de alçarem voo e os restantes, enquanto já estiverem no ar. Pratique até conseguir!

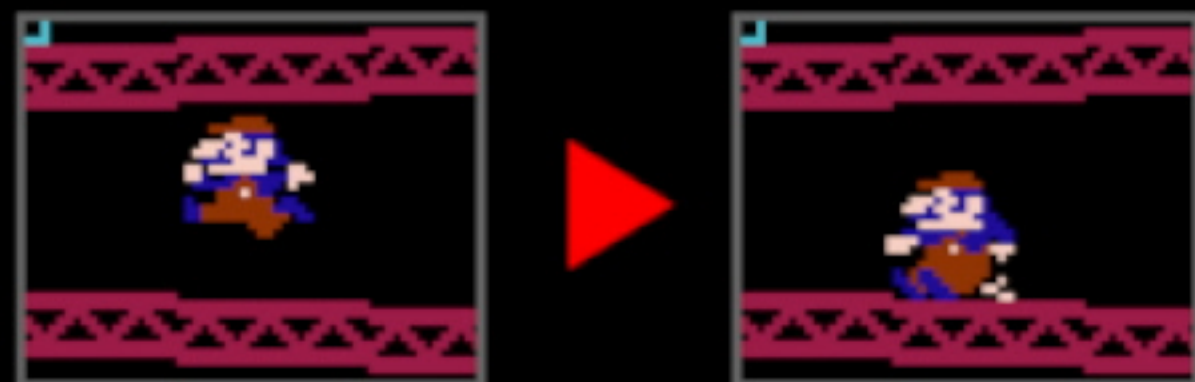
O caminho das pedras da fase 1

Chegue ao topo de forma eficiente!

Martelar não tá com nada!

Com o martelo em mãos, é possível quebrar barris, mas você não pode subir escadas. Então é melhor passar longe dele.

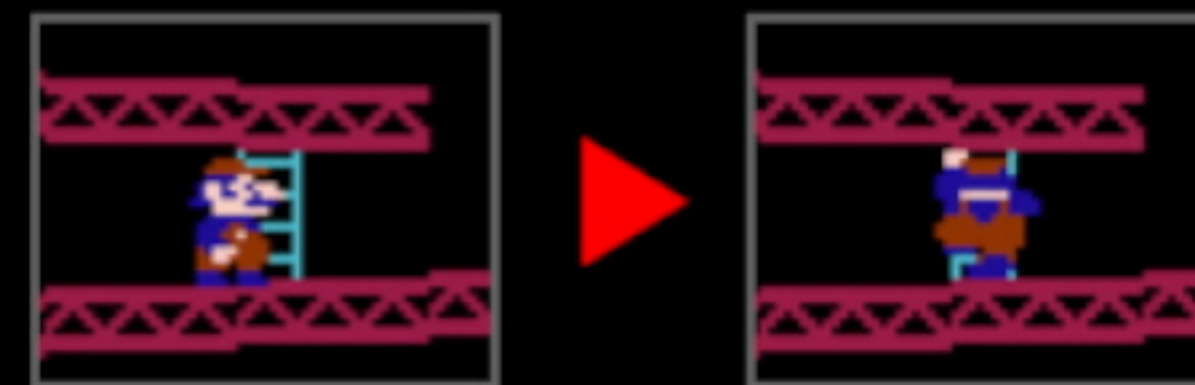
Salte apenas quando precisar!

Você perde um certo tempo quando salta para desviar dos barris, então salte o mínimo possível.

Após cada salto, você não consegue se mover por um tempo. Culpa das articulações!

Seis escadas até a vitória!

Suba as escadas da rota mais curta. Vai levar mais tempo para chegar lá em cima se você subir escadas desnecessárias!

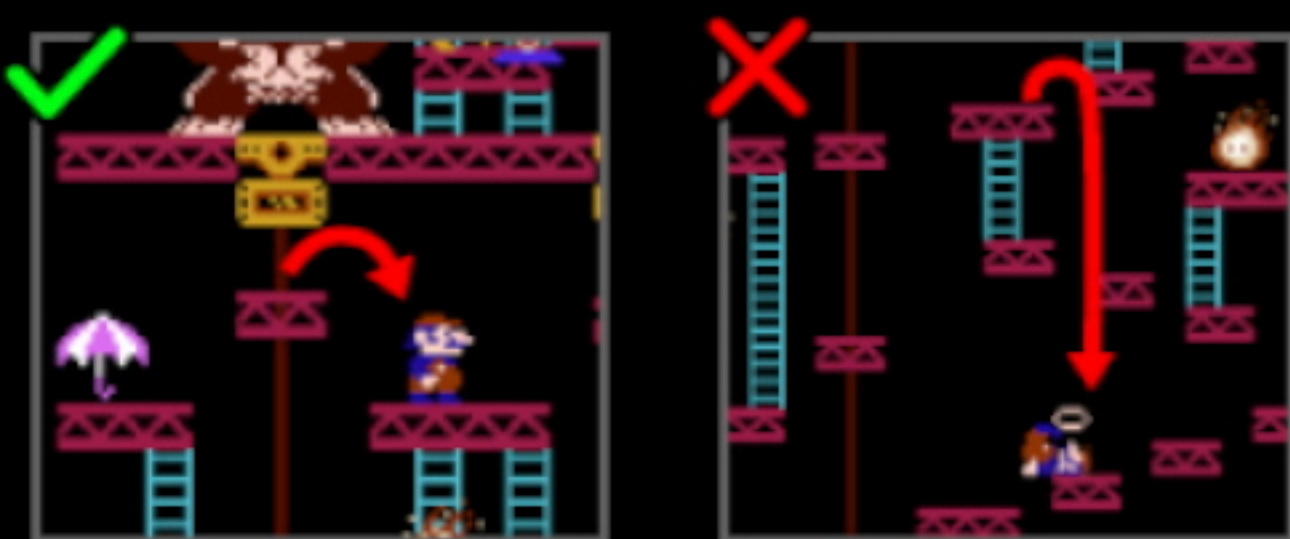
Comece a subir antes!

Mesmo se não estiver centralizado na escada, o Mario consegue subir. Comece a subir assim que possível para poupar tempo.

Aperte ✚ para começar a subir quando o Mario estiver aqui.

O caminho das pedras da fase 2

Calcule bem os movimentos!

Tenha medo de altura!

Cair de uma altura superior a do Mario tem péssimas consequências. Sempre leve a altura em consideração quando for saltar!

Proteja-se contra incêndios!

A bola de fogo que passeia pelas escadas duplas vai dar trabalho. Tenha cuidado ao passar por aqui e salte para o elevador à direita.

Perdidos e perdidos!

Você ganha pontos quando pega os itens que a Pauline perdeu, mas esta não é uma boa hora para isso. Ignore tudo, só o objetivo importa!

Mola que embola!

As molas surgem em intervalos regulares. Quando chegar ao topo da escada, fique imóvel e aguarde a mola pular por cima de você.

Pode confiar: nada vai te atingir. Não se preocupe!

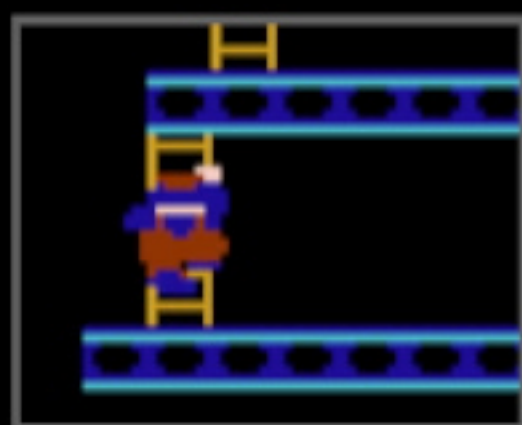
O caminho das pedras da fase 3

Pegue os parafusos o mais rápido possível!

Pegue os parafusos e dê meia-volta!

Após pegar todos os parafusos da quarta plataforma, vire e suba a escada para pegar o último.
Não se esqueça: saltar gasta tempo, então evite ao máximo!

Comece a subir logo!

Lembre-se do que aprendeu na página 1: o Mario consegue subir escadas mesmo se não estiver centralizado nelas.

Assim que pegar o último parafuso...

Mais saltos do que imaginava...

Salte por cima das bolas de fogo que surgirem. Aperte ✚ e Ⓐ quando elas estiverem muito próximas.

É essencial calcular a distância dos saltos. Se saltar cedo demais, você vai acabar se queimando.

A ordem ideal!

Você pode remover os parafusos em qualquer ordem, mas esta é a rota que poupa mais tempo.

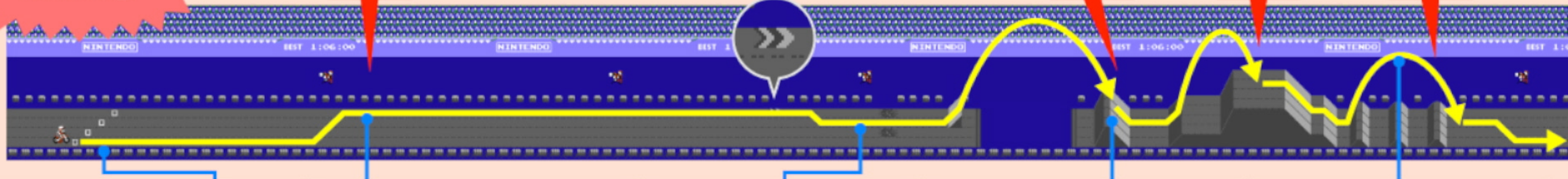
EXCITEBIKE

O guia para evitar barbeiragens!

Na velocidade do vento!

O segredo para chegar mais rápido é dominar o turbo, as técnicas de salto e usar sempre a melhor faixa da pista. Analise os saltos e os obstáculos com antecedência.

Conheça o turbo!

O turbo (B) alcança mais velocidade do que a aceleração normal (A). Então trate de usá-lo no início da pista, antes dos saltos e logo após aterrissar. Mas tome cuidado para não superaquecer a moto!

Use o turbo (B) no início para começar a todo vapor e aumentar logo a velocidade.

Vá para a faixa superior para passar pela área de resfriamento e evitar o superaquecimento.

Logo após a área de resfriamento, desvie da lama e permaneça na faixa para saltar.

Aterrisse na descida para pegar impulso antes da subida.

Com impulso suficiente, você pode saltar estas três elevações de uma vez só.

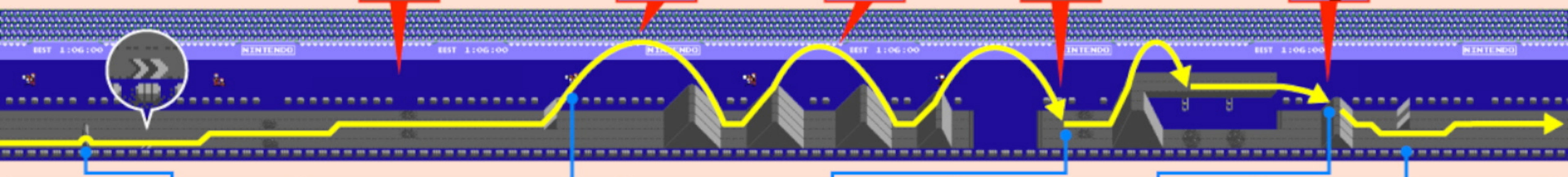
EXCITEBIKE

O guia para evitar barbeiragens!

2 Dica para ficar com a cuca fresca!

Passe pelas áreas de resfriamento para reduzir o medidor de temperatura e evitar o superaquecimento. Isso também possibilita que você utilize mais o turbo, então não perca nenhuma!

3 Lembra das aulas de geometria?

Se o ângulo da moto não coincidir com o ângulo do seu local de aterrissagem, você vai perder velocidade e pode até tombar. Ao aterrissar, a moto precisa estar paralela ao chão.

Empine antes da lombada para passar pela segunda área de resfriamento.

Abaixe a roda dianteira após este salto para chegar mais longe.

Há uma poça de lama depois deste salto. Permaneça nesta faixa para evitá-la.

Empine a roda dianteira para reduzir as chances de tombar após um salto grande.

Desvie desta rampa para se preparar para o que está por vir.

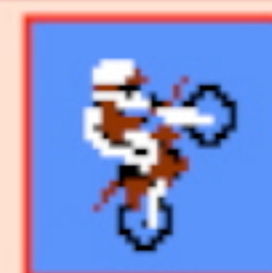
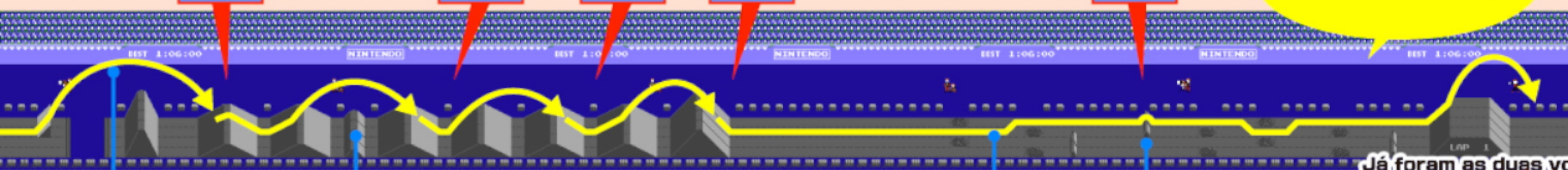
EXCITEBIKE

O guia para evitar barbeiragens!

4

Todo salto é possível para aqueles que acreditam!

Se abaixar a roda dianteira durante um salto, você ganha velocidade e chega mais longe. Você perde velocidade ao empinar a roda dianteira, mas salta mais alto.

Ajuste o ângulo da moto de acordo com a distância que deseja percorrer em cada salto.

Não superaqueça!

Abaixe a roda dianteira para chegar mais longe, mas ajuste o ângulo da moto antes de aterrissar.

Não se preocupe com a elevação pequena entre as duas maiores: é fácil saltá-la.

É a reta final! Vá para a faixa superior, mas tenha cuidado com a poça de lama.

Empine antes da lombada, contorne as poças de lama e corra para a linha de chegada!

Já foram as duas voltas!

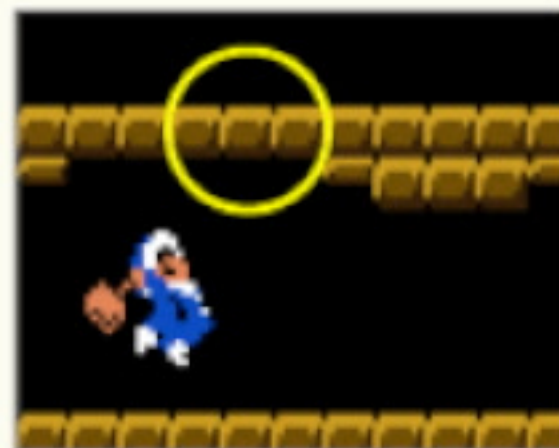
Objetivo

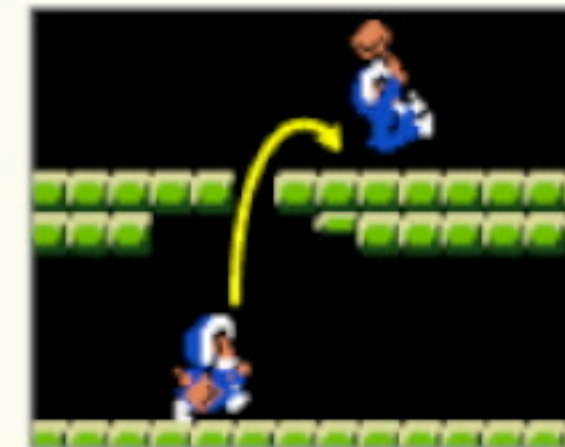
É uma corrida até o topo!

Na montanha, a eficiência é essencial!

Evite saltos desnecessários para reduzir o tempo em cada plataforma. Agora, pegue o martelo e comece a escalar!

Toda montanha tem um ponto fraco!

As plataformas têm um ou dois blocos de espessura. Um salto destrói um bloco. Mire nos trechos menos espessos para destruir o piso mais rápido!

Não deixe esta dica rolar montanha abaixo!

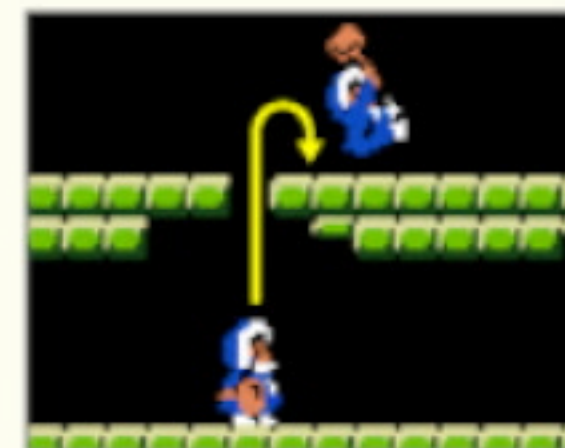
Você passa por vãos com a largura de um bloco. Ou seja, se estiver na posição certa, você consegue subir para a plataforma seguinte com apenas dois saltos!

Escalar não tá com nada: a moda é saltar!

Existem dois tipos de saltos. Cada um tem controles e objetivos diferentes. Use o salto adequado para cada situação.

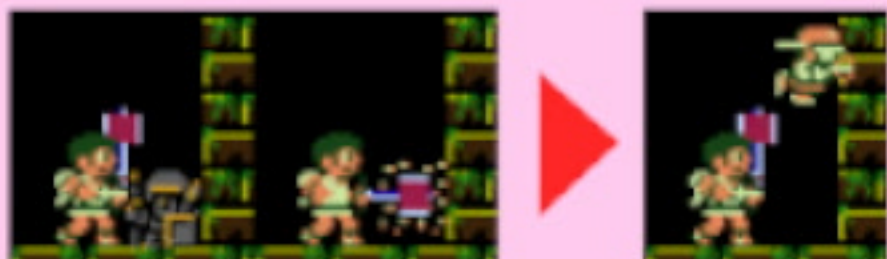
Salto lateral

Segure ✚ e aperte Ⓐ para saltar. Se pegar impulso, você saltará ainda mais longe.

Salto vertical

Sem se mover, aperte Ⓐ para saltar reto. Direcione o salto com ✚. Assim, você conseguirá entrar nos vãos.

Faça uma excursão pela fortaleza!

Boas-vindas! Conheça o submundo!

O lugar parece um labirinto, então siga as setas e evite combates. Se tiver um martelo, você pode salvar aliados para ter uma ajudinha na hora de enfrentar o chefão!

Atenção!

Não se esqueça: use as asas!

Ao descer as escadas, segure ✚ para alcançar a plataforma à esquerda. Você voltará para o início se errar essa manobra!

Início

Objetivo

Visite esta fonte termal se estiver com pouca energia!

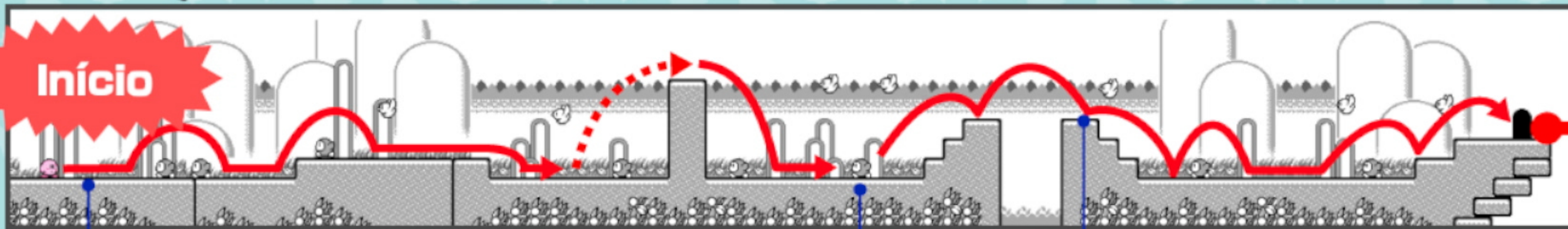
Estão transformando pessoas em berinjelas?

Oh, não... Os Eggplant Wizards têm o péssimo costume de fazer isso. Se você for uma vítima, será necessário retroceder.

Duas cabeças? Perigo em dobro!

Quando Twinbellows pular, passe por baixo e prepare a mira. Um golpe de martelo é mais forte que duas flechadas, então, se tiver algum, trate de usá-lo!

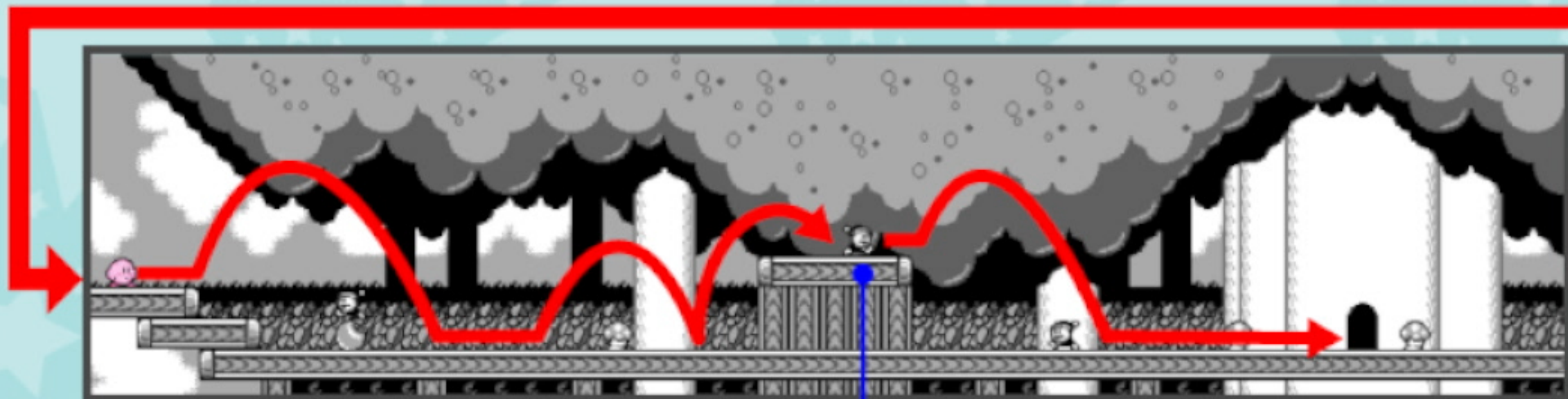
Escape da confusão monocromática!

Início

Comece o desafio correndo e use o impulso para saltar todos os Waddle Dees.

Aspire este Waddle Dee (você precisará dele em breve) e continue correndo. Pegue impulso e salte até o topo da escadaria.

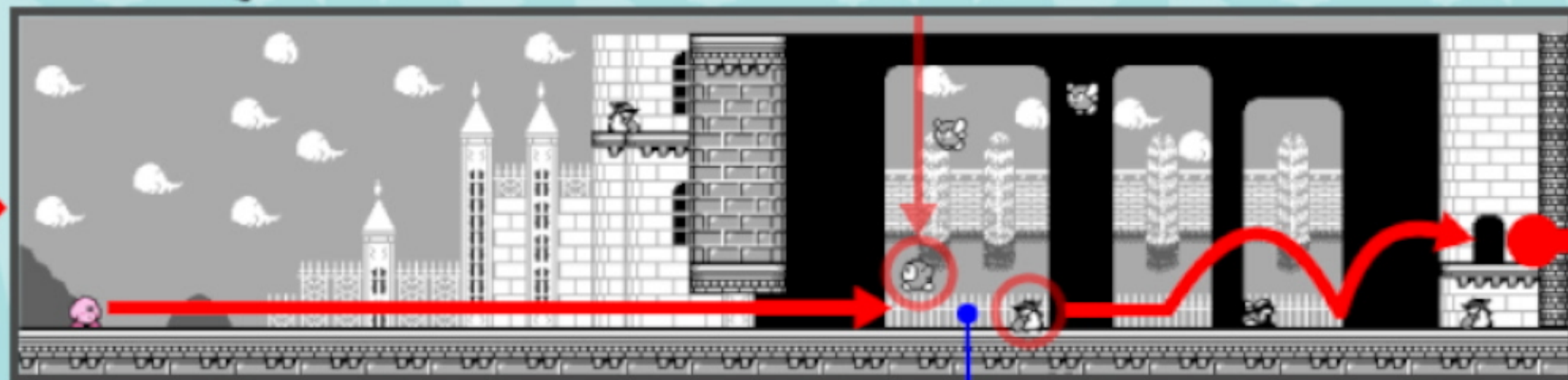
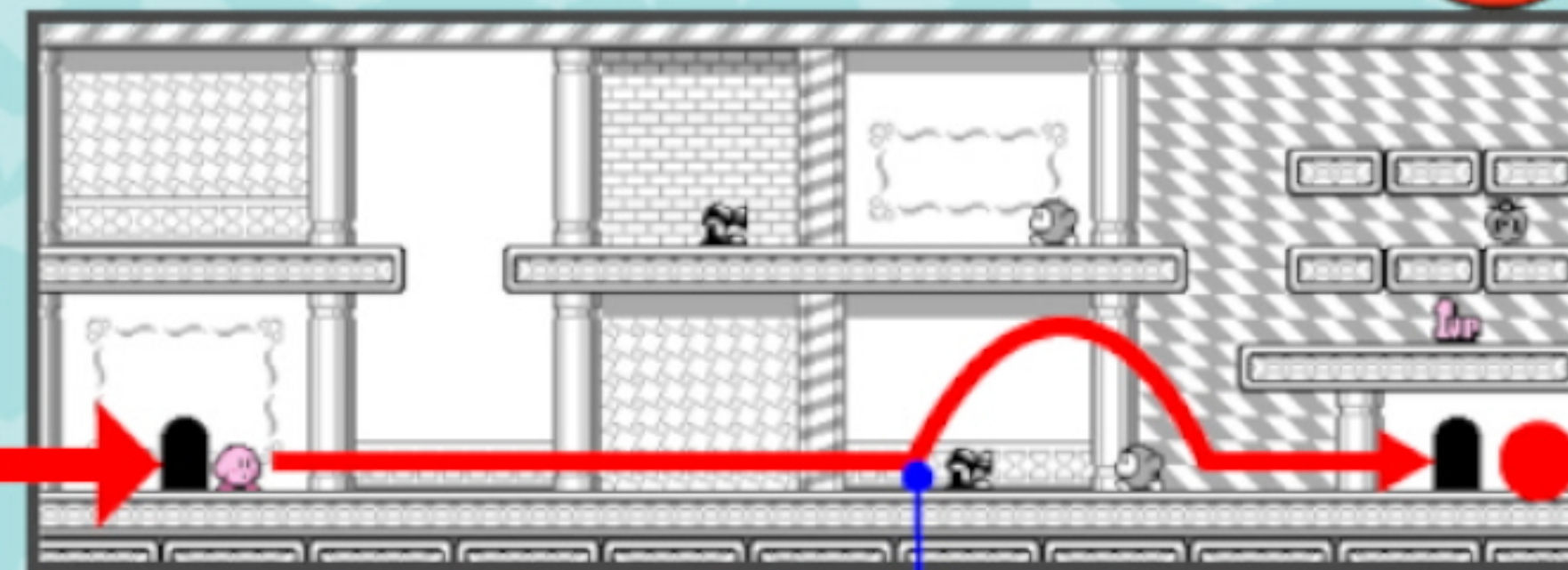
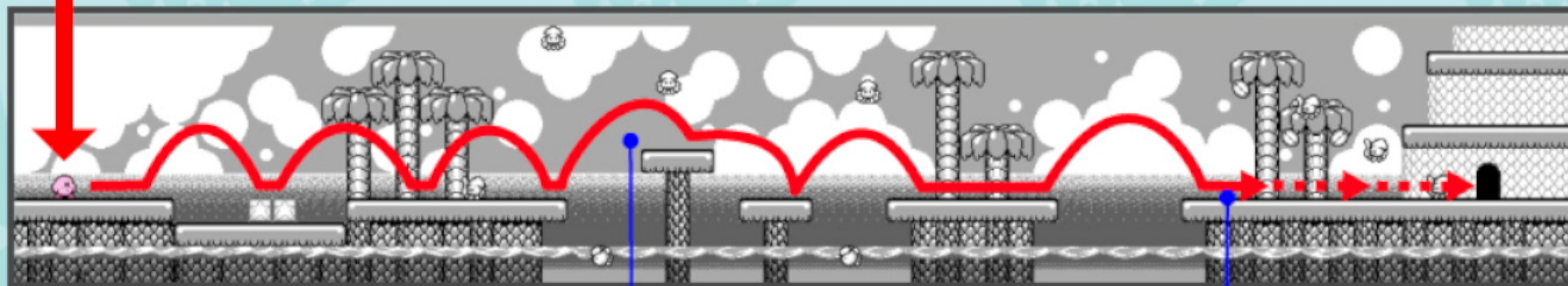
Cuspa o Waddle Dee no Twizzy e continue avançando.

Kirby, não temos tempo para lanchar!

Enquanto aspira, Kirby não consegue andar. Por isso, salte e desvie dos inimigos e, se encontrar uma brecha, deslize sob eles!

Deslizando...

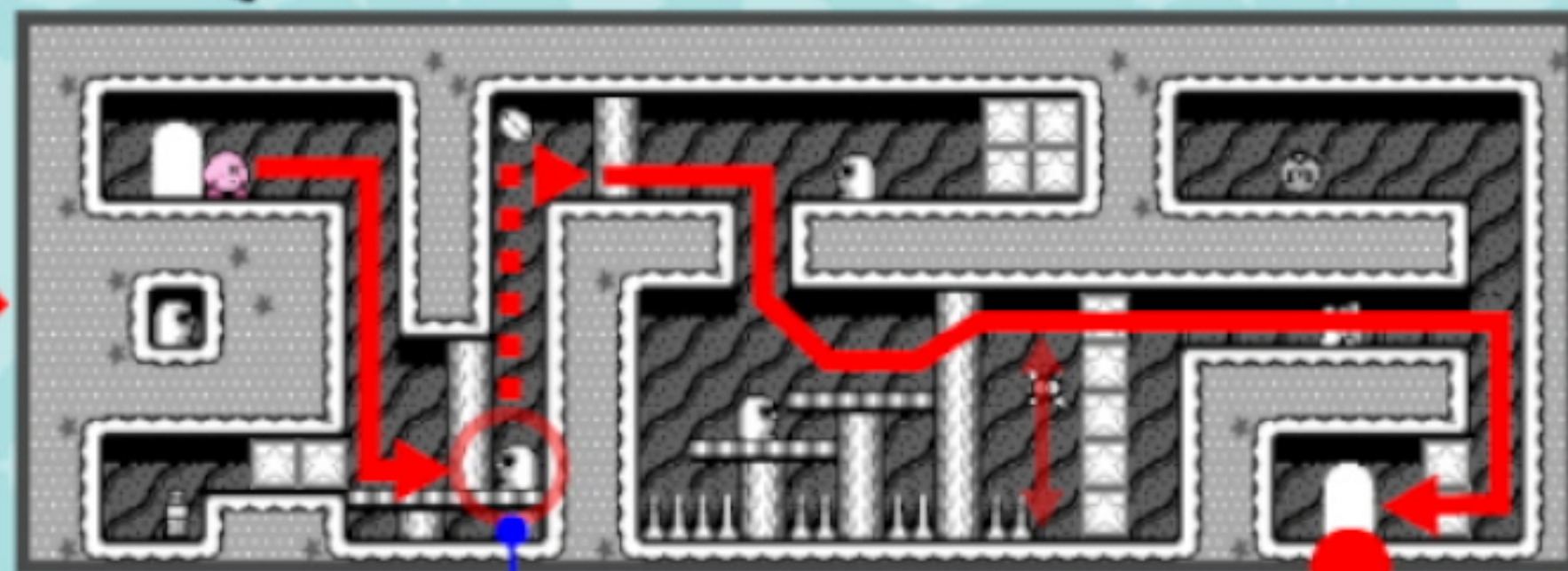
Aperte ✚+Ⓐ ou ✚+Ⓑ para deslizar. Deslizar causa dano aos inimigos!

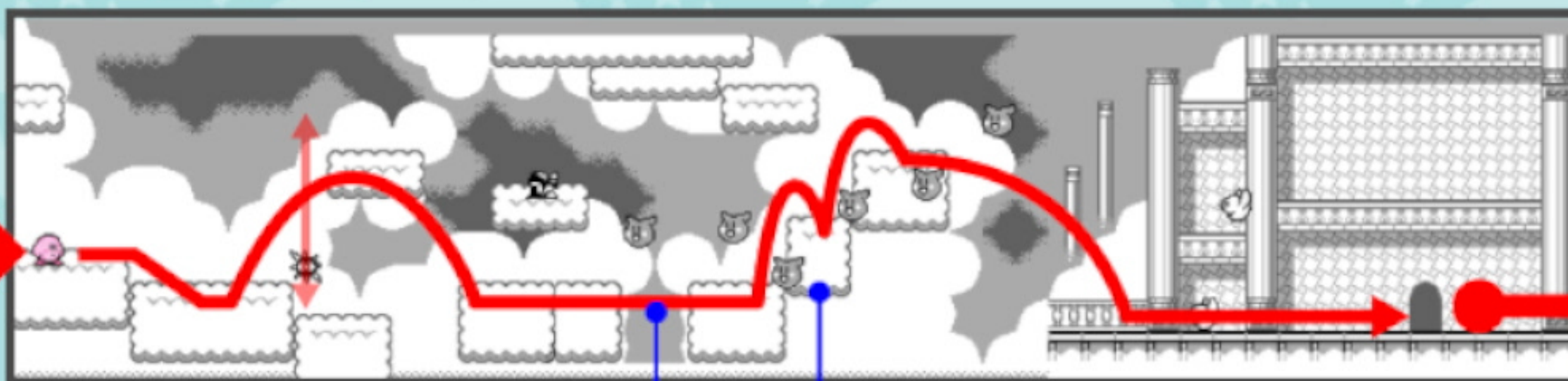
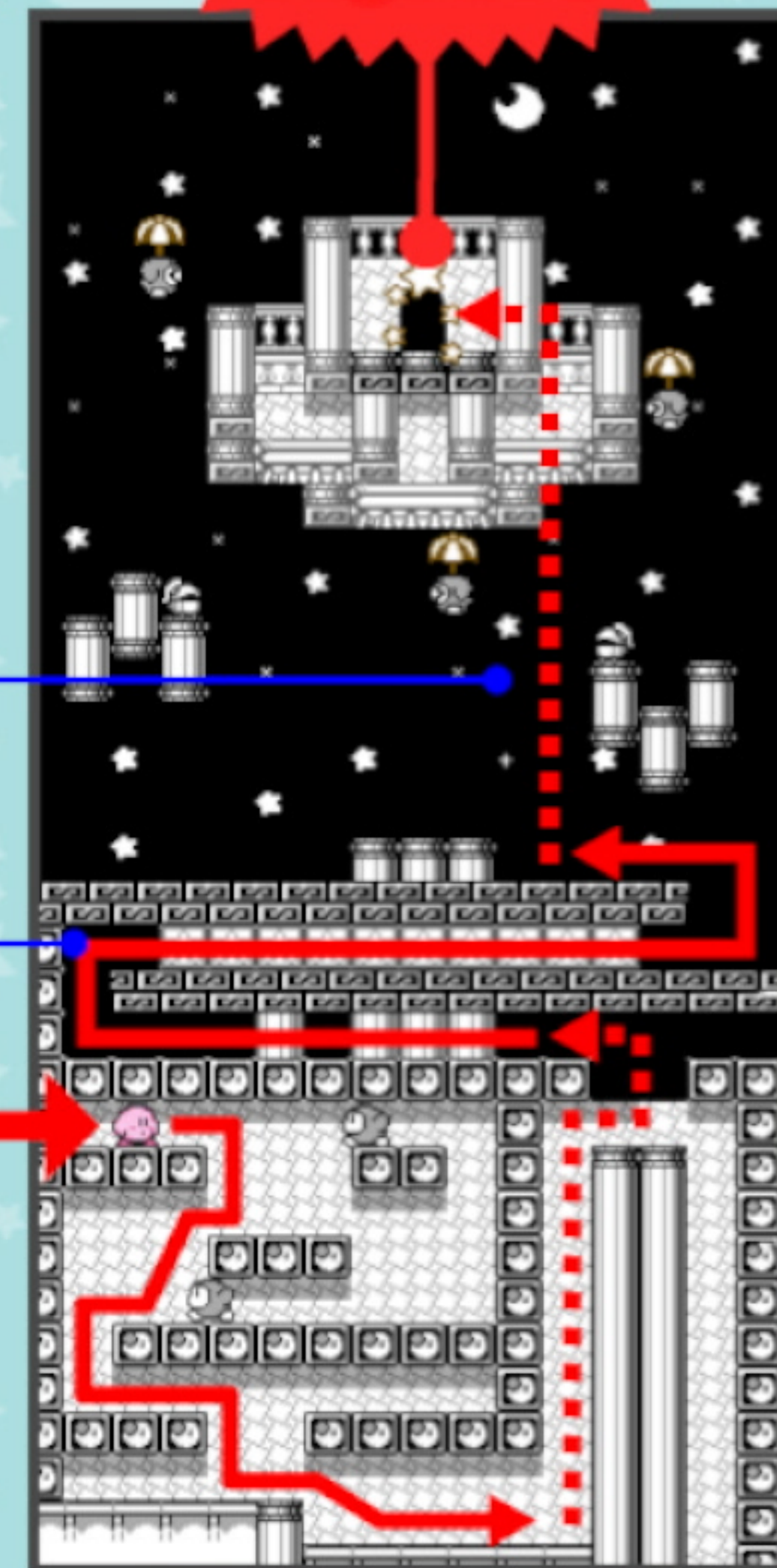
Aspire o segundo Bomby Bros. Jr., salte por cima do seguinte e cuspa o inimigo no Capelo.

Escape da confusão monocromática!

Cuidado com o Waddle Dee vindo de cima! Aspire-o e cuspa-o na Feitiçoura.

Corra até o Shotzo e, no último instante possível, salte para desviar tanto dele quanto do Waddle Dee de uma vez só.

Muitos Squishies vão surgir aqui, mas não se preocupe com eles. Continue avançando, você vai ficar bem!

Fuja dos cocos! Deslize duas vezes para desviar deles sem complicações.

Escape da confusão monocromática!

Há muitos cocos adiante, cuidado. Para escapar da explosão dos cocos, aspire e cuspa os Kabus neles.

Desvie dos ataques do Sir Kibble e flutue para subir. O objetivo está logo ali!

Deslize pelos blocos e continue avançando.

Deslize sobre o vão entre as duas nuvens para evitar o Scarfy.

Os Scarfies adoram este local, mas não se desespere.
É possível atravessar sem sofrer dano algum.

Lembre-se da dupla de cês: calma e cabeça fria!

A pressa é inimiga da perfeição! A disposição das plataformas mais próximas do fim é ligeiramente diferente, então mantenha o ritmo. Ao chegar ao elevador, aperte ✚ para escapar!

Distância ou controle?

Há dois tipos de salto: um percorre distâncias maiores; o outro é mais preciso. Você precisa dos dois!

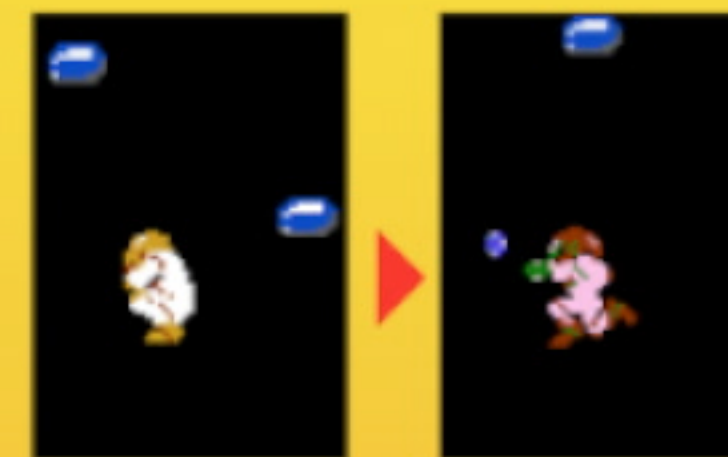
Salto normal (Ⓐ)

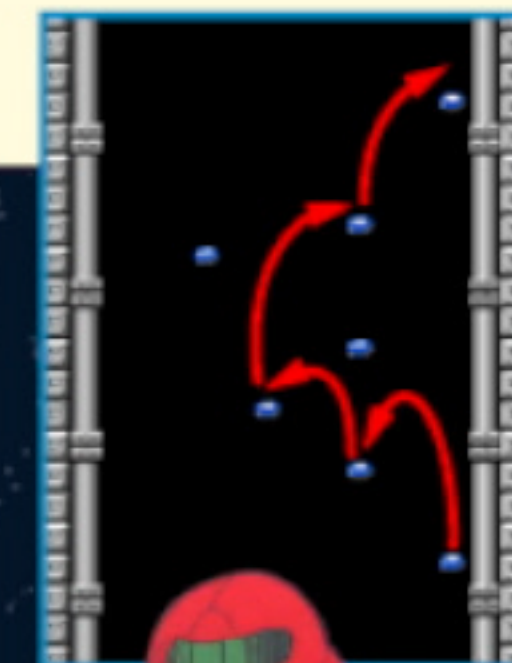
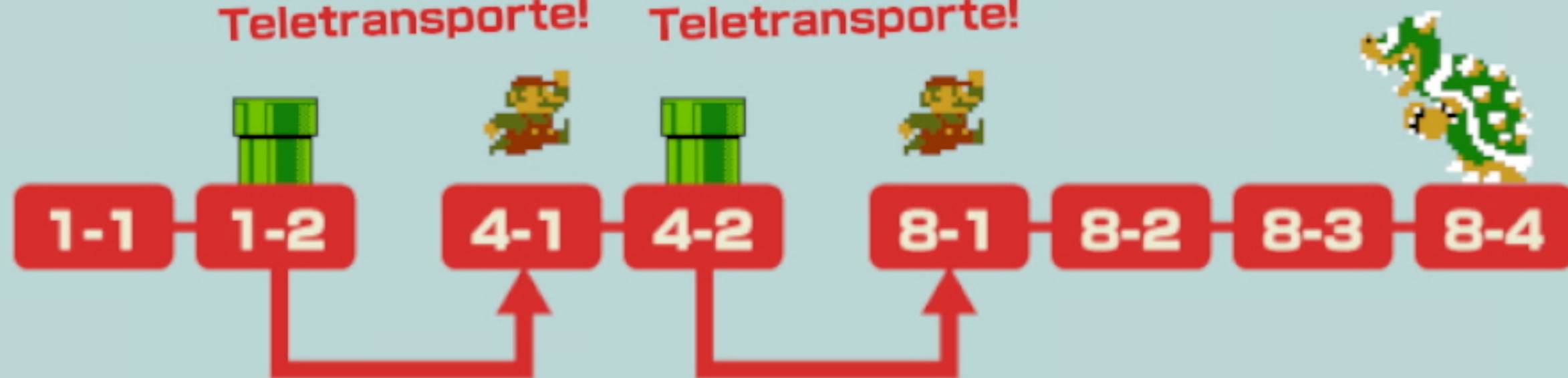
Controle este salto com ✚ para facilitar o acesso a plataformas estreitas. Quanto mais segurar Ⓐ, maior será o salto.

Salto giratório (✚+Ⓐ)

Se pegar impulso, seu salto percorrerá distâncias maiores, mas ficará mais difícil controlar a direção com ✚.

Recupere o controle!

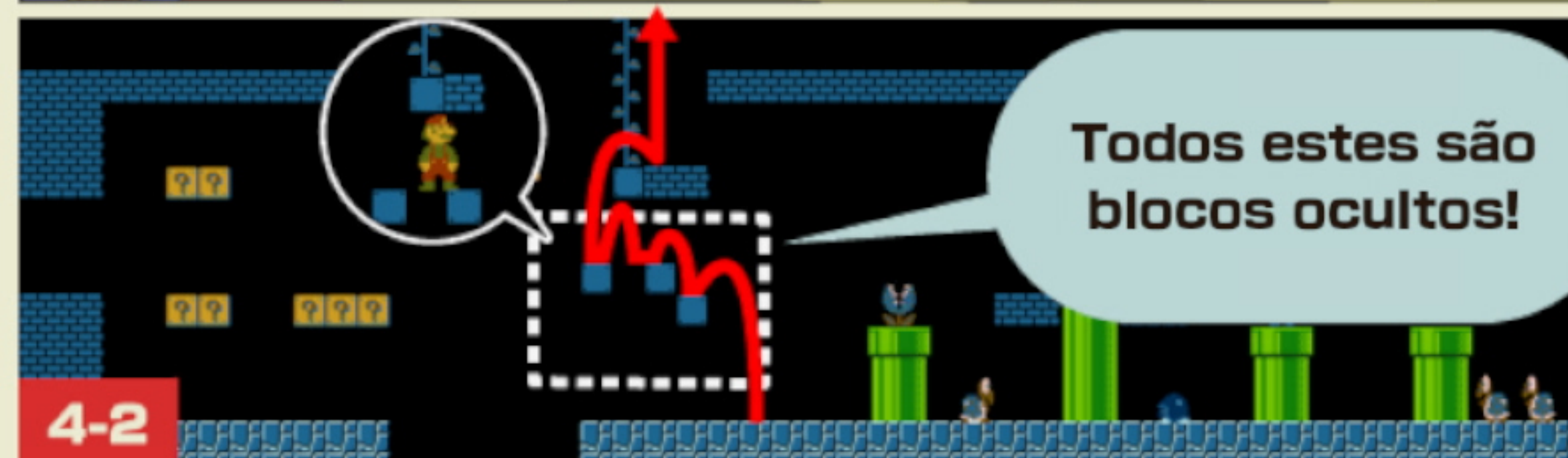
Se apertar Ⓑ para disparar a arma durante um salto giratório, você o transformará em um salto normal e recuperará o controle.

Reconheça os padrões!

A disposição das plataformas é consistente, então pratique até se acostumar. Você aterrissará de forma mais estável se usar saltos normais em vez de saltos longos.

Três dicas para encontrar a princesa rápido!

Pegue todos os atalhos

Entre 1-1 e 8-4 existem 32 fases.
Mas, com estas dicas, é possível reduzir esse número para apenas oito. Aprenda a poupar tempo neste guia!

De Mundo 1-2 a Mundo 4-1

Use o elevador que está logo antes do último cano da fase para subir nos blocos e siga para a direita. Quando chegar à área de teletransporte, entre no cano 4.

De Mundo 4-2 a Mundo 8-1

Há blocos ocultos logo após o primeiro elevador. Use-os para golpear o bloco onde está trepadeira. Suba nela, vá até a área de teletransporte e entre no cano 8.

Três dicas para encontrar a princesa rápido!

Siga este caminho para concluir Mundo 8-4

Início

8-4

Entre no cano que está logo depois da lava.

O cano seguinte também fica logo depois da lava. Use o bloco oculto para subir.

Surpresa: o último cano está logo depois da lava! Entre logo!

Após atravessar o trecho subaquático, continue avançando.

Para finalizar, pegue o machado!

Planeje com antecedência

Se ignorar os canos e continuar correndo, você vai voltar para o mesmo lugar. Mas o cano errado leva você de volta para o início de 8-4. Verifique os canos em que você precisa entrar com antecedência. Falta pouco para chegar até a princesa!

SUPER MARIO BROS. 2
Conclua Mundo 1-1 com o pé nas costas!
Início
Objetivo
O que veio primeiro?
Birdo cospe um ovo a cada quatro segundos, mais ou menos. Suba nele, pegue-o e arremesse o ovo de volta!
Lá vai bomba!
Quando a bomba começar a piscar, segure-a por menos de um segundo e lance-a para explodir a parede.
BOMB
Hora do agachamento!
Dê um salto especial na cabeça do inimigo para ir ainda mais alto.
Segure ✚ até o personagem piscar e aperte Ⓐ para dar um salto especial.
Este caminho é mais longo!

Conclua o Mundo 1 em seis passos!

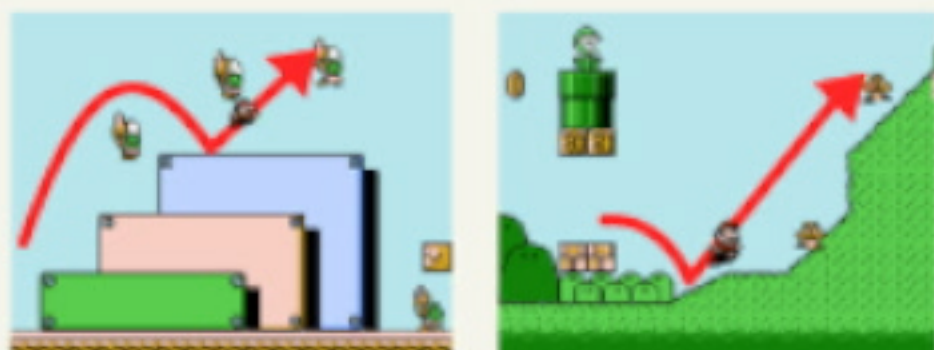
Pegue o caminho mais curto

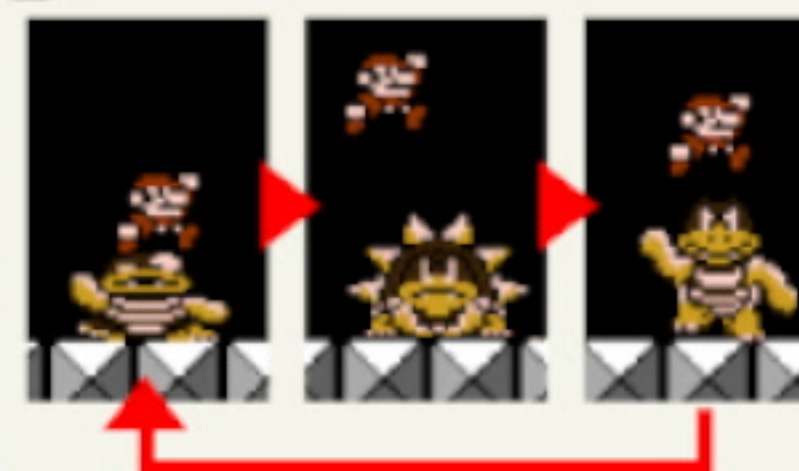
Este mapa mostra a rota mais rápida para concluir o Mundo 1. É preciso pular as fases 1-3 e 1-4 e correr para concluir o resto.

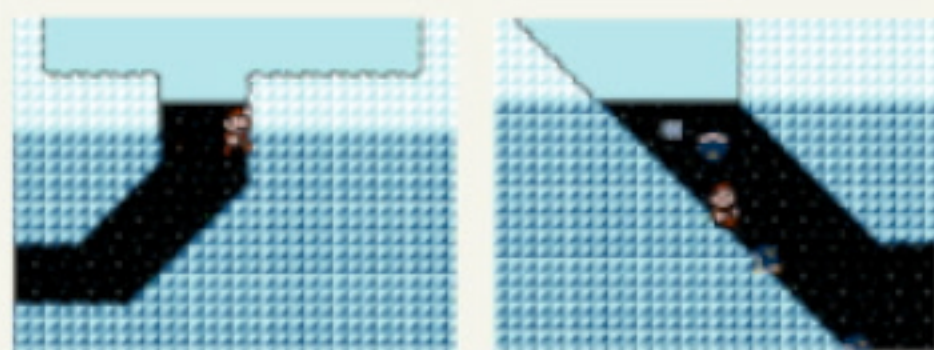
Salto poderoso

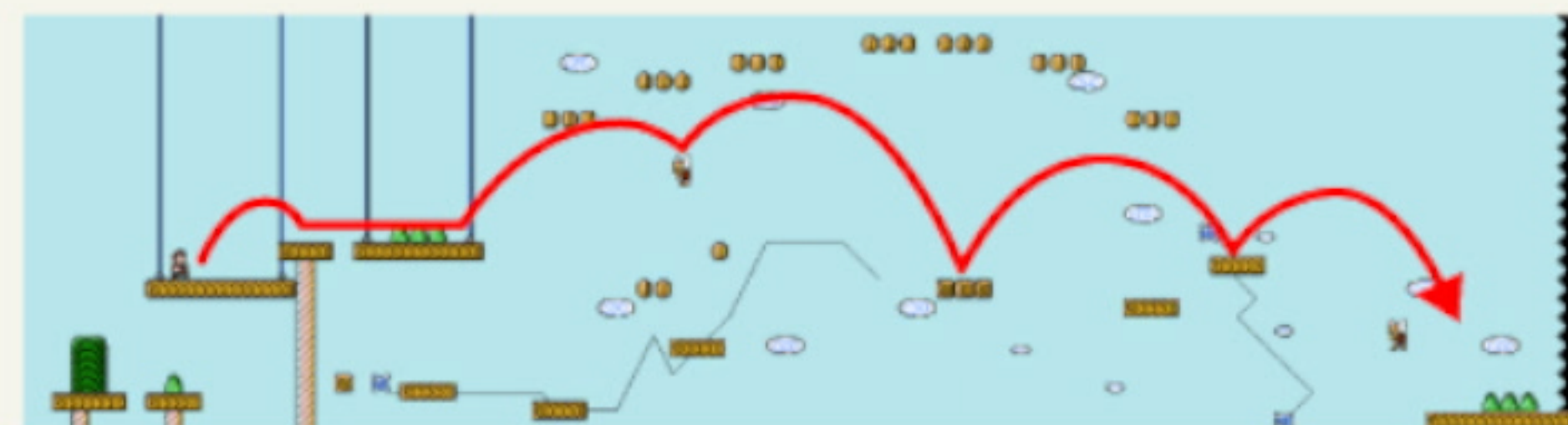
Corra com ✚+Ⓑ para encher o medidor. Quando ele começar a piscar, você pode saltar mais alto.

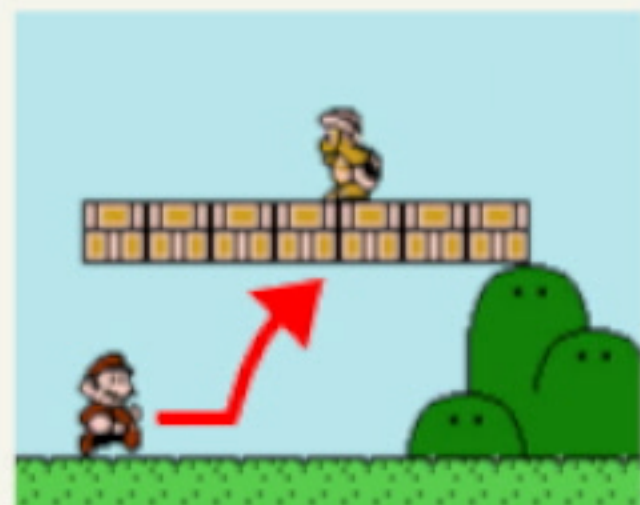
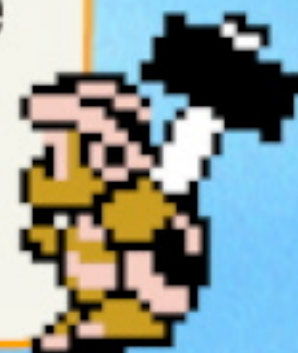
1 Corra por 1-1 e 1-2

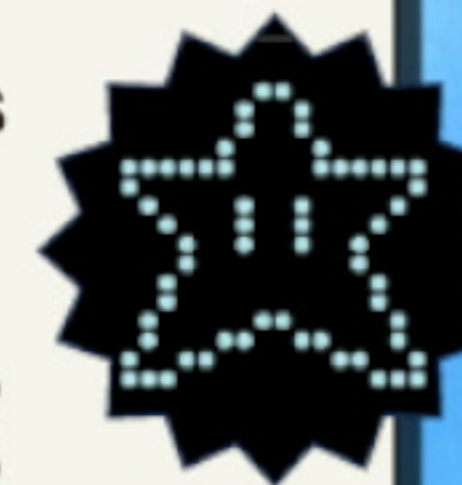
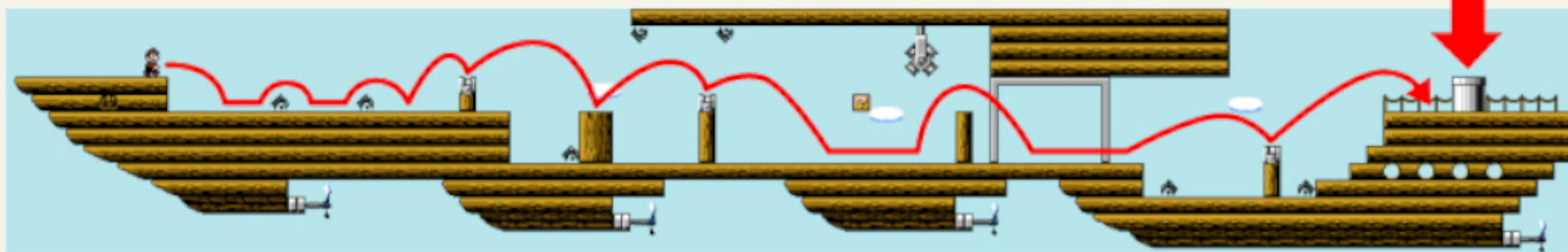
Nestas duas fases, encha o medidor e comece a saltar! Siga as imagens para saltar nos inimigos e chegar ainda mais alto.

2 Não tenha piedade do Dom Dom

Salte no Dom Dom antes que ele possa se movimentar e, quando ele levantar, repita a dose!

3 Correndo e deslizando em 1-5

Deslizar é mais rápido do que correr e ainda elimina inimigos, então aperte ✚ em uma descida para deslizar e divirta-se!

4 Tenha cautela em 1-6... mas não deixe de correr!

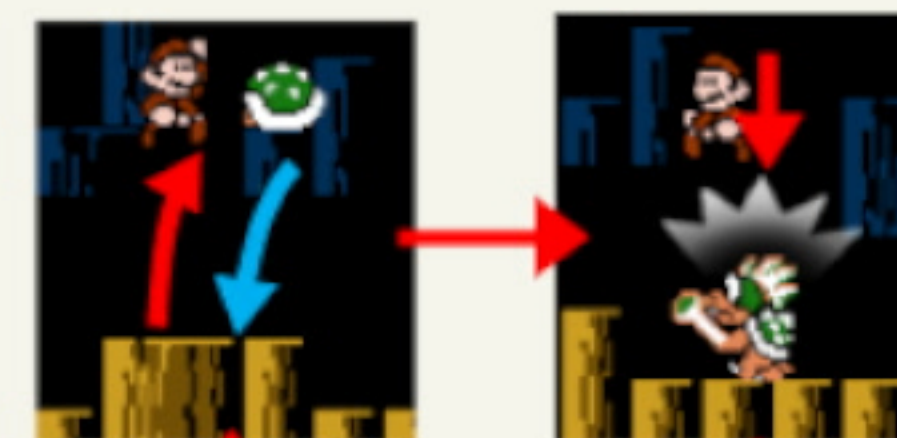
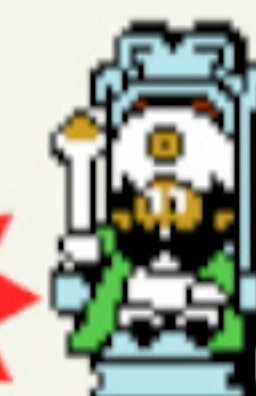
Você se garante? Então pegue esta rota desafiadora!

Conclua o Mundo 1 em seis passos!

O segredo é atacar de baixo

A maneira mais fácil de derrotar o irmão Martelo é bater no bloco em que ele está. Após eliminá-lo, aguarde o baú aparecer no outro lado da tela e vá correndo pegá-lo!

Três é demais

Você recebe uma carta no fim de algumas fases. Ao obter três iguais, você verá fogos de artifício muito bonitos, mas demorados demais. É melhor evitar a trinca.

Quem será que está pilotando isso, afinal?

Larry está do outro lado do cano. Quando você salta nele, ele vai retribuir o gesto, então prepare-se para desviar. Vença, pegue a magic wand para devolver ao rei e acabou-se!

A fase avança de forma contínua e fica cada vez mais veloz. Cuidado com os canhões e os Bills Bala. Fique o máximo que puder na extremidade direita da tela e, assim que vir o cano, entre nele.

Objetivo

SUPER MARIO BROS. THE LOST LEVELS

Encontrando o melhor caminho!

Ignore os inimigos e cogumelos: não pare de correr!

Para chegar rápido, você precisa avançar sem parar.
Aperte o passo e não olhe para trás!

Ignore o cogumelo e salte por cima do elevador: você não vai precisar deles.

Quando encontrar os quatro Besouros, basta um salto para deixá-los para trás.

Está ouvindo o vento sussurrando? "Passe para a página 2..."

Segure Ⓑ durante a contagem regressiva inicial para começar a toda velocidade.

Salte por cima destes Koopa Troopas. Você vai acabar acertando um deles, mas continue avançando.

Salte antes de chegar ao cano para desviar da planta Piranha.

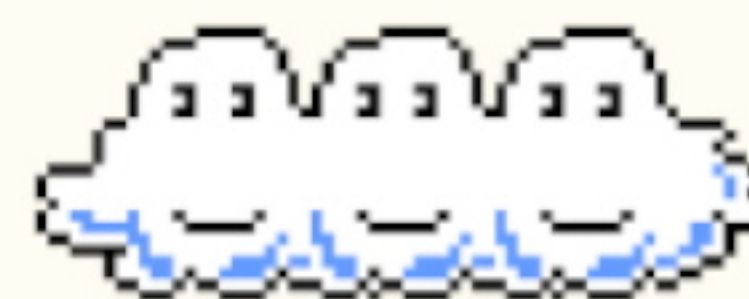
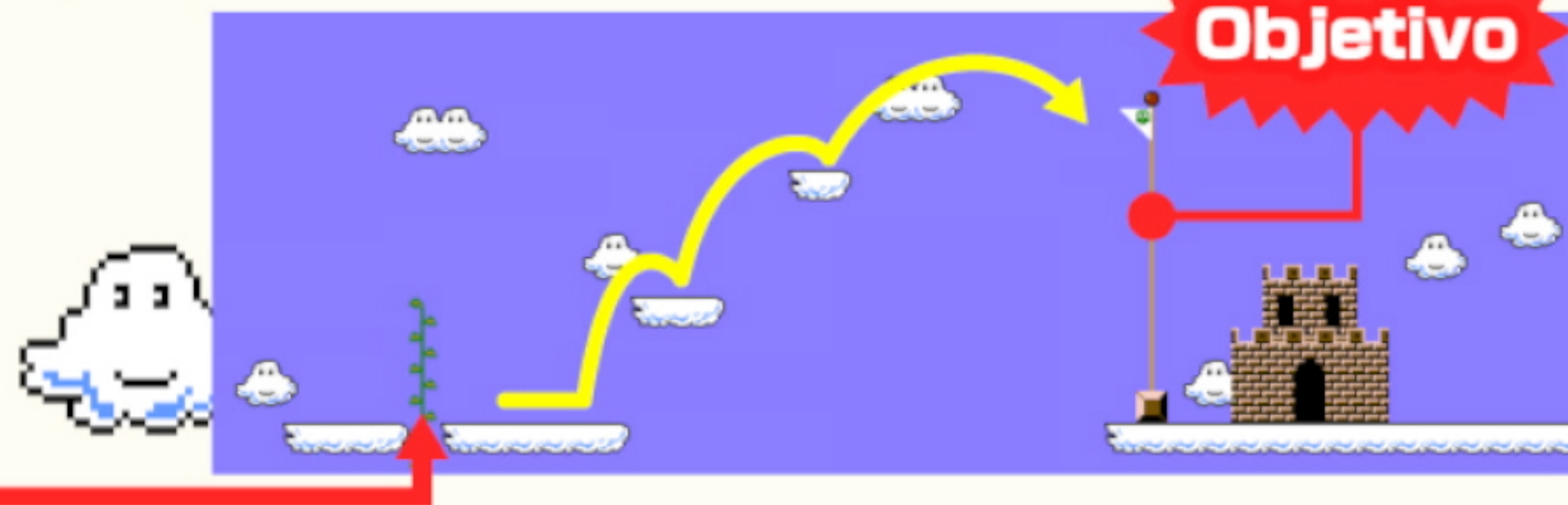
SUPER MARIO BROS. THE LOST LEVELS

Encontrando o melhor caminho!

Não deixe estes blocos te bloquearem!

Aproveite o vento e o trampolim para saltar mais alto. É possível ultrapassar a parede tranquilamente com apenas um salto!

Se chegou até aqui, significa que você está quase lá!

Depois deste ponto só há muros e canos. Os canos te levam até o meio da fase.

Acertar este salto é imprescindível!

Reta final! Salte no Paratroopa, acerte o bloco acima dele e escale a trepadeira que surgir. Esta é a única forma de alcançar o objetivo!

Chegue à Triforce o mais rápido possível!

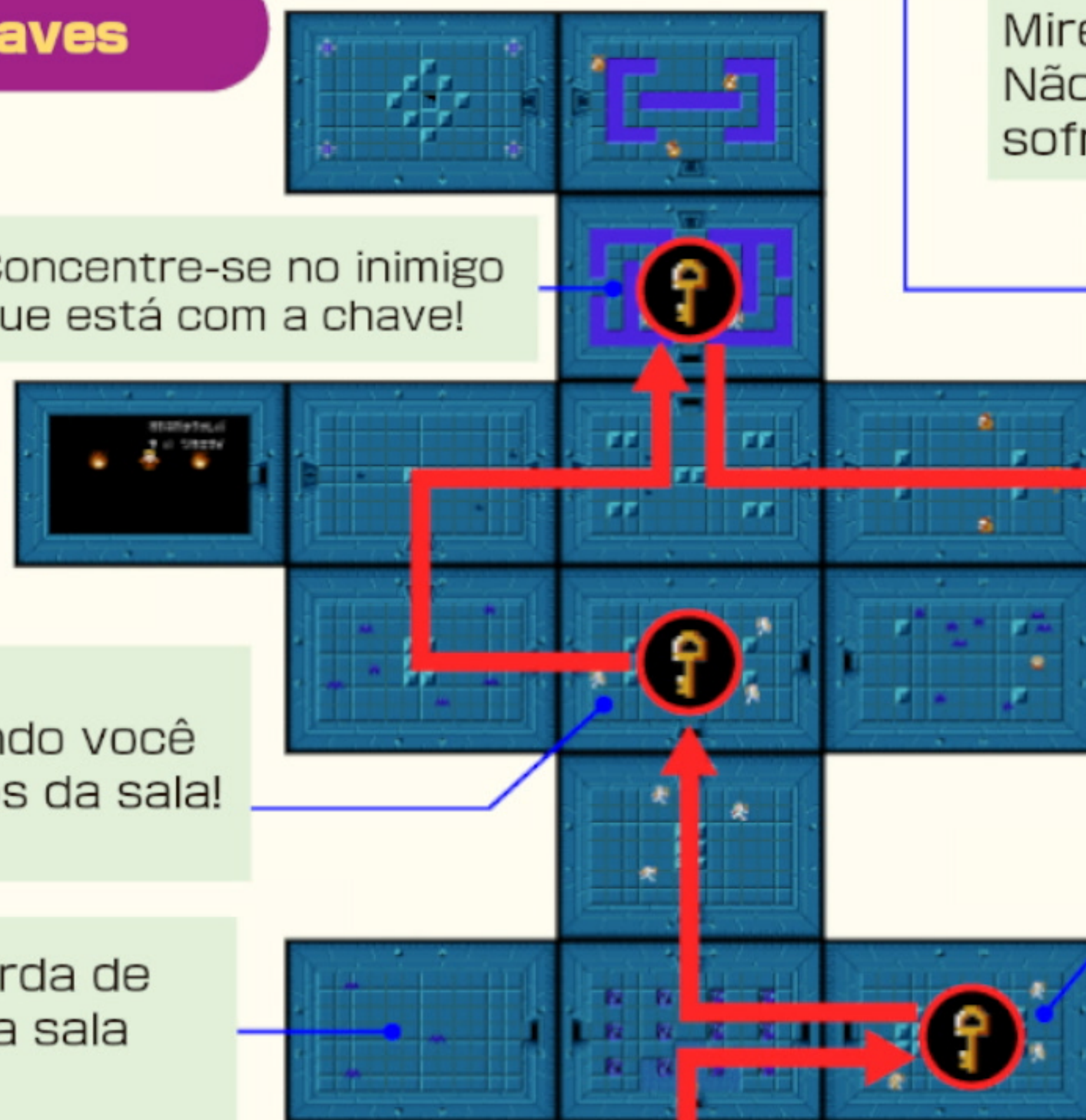
Encontre as quatro chaves

Siga as setas vermelhas e as seguintes dicas:
1. Não explore todas as salas.
2. Ignore inimigos que não tenham chaves.
3. Após derrotar o chefão, corra até a Triforce!

Espera aí... Cadê a chave?

A chave aparecerá quando você derrotar todos os Stalfos da sala!

Entrar aqui é perda de tempo. Vá para a sala à direita!

Concentre-se no inimigo que está com a chave!

Acabe com Aquamentus!

Mire na cabeça e não dê trégua! Não pare de atacar, mesmo se sofrer dano!

Me deixa em paz, Wallmaster!

Se você andar perto da parede, esta criatura vai te pegar, e você vai voltar para o início!

Qual esqueleto abre portas?

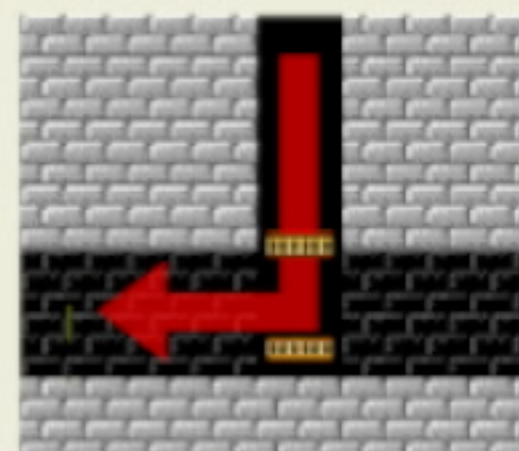
O Stalfos que é ligeiramente diferente dos outros está com a chave. Fique de olhos abertos!

Excursão palacial do mal!

Duas chaves dão conta

A rota mais curta exige só duas chaves. Salte os inimigos para fugir das lutas, derrote o chefão e coloque o cristal na estátua para concluir o palácio.

Início

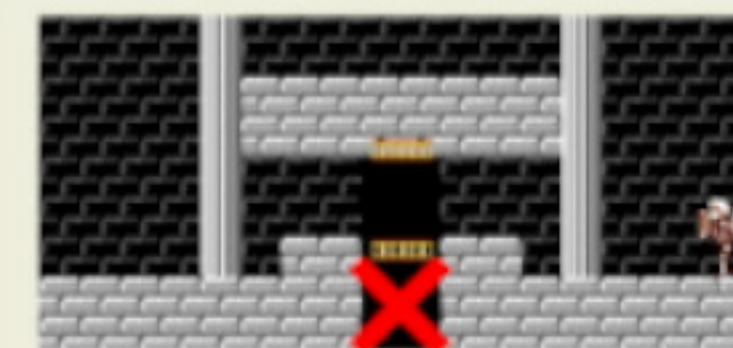
Primeira parada: esquerda!

Assim que descer, vá para a esquerda. A primeira chave está logo adiante!

A chave do sucesso

Golpeie a chave com a espada para pegá-la e volte correndo para o lugar de onde veio.

A porta do destino

Uma vez com a chave, você pode entrar na porta, mas ainda não acabou: crie coragem e continue avançando!

Ignore este elevador! Siga reto!

The Adventure of LINK
Excursão palacial do mal!
Suba com o elevador e pegue a chave!
Você gasta tempo ao se curar. Cuidado!
Pegue a chave e fuja
Pegue a chave e volte para o elevador. Desça até o andar mais baixo.
Objetivo
Inimigos fortes adiante!
Ao lutar contra Iron Knuckles, salte e aperte Ⓑ para atacar com a espada durante a queda. Você também pode usar a magia de proteção.
A cabeça é o ponto fraco de Mazura!
Chegou a hora do chefão. Salte para golpear a cabeça de Mazura. Após vencer, pegue a chave e siga em frente!